

Hopp und Hui!



Ein Würfelspiel für 2–4 Spieler und für Kinder ab 3 Jahren, Spieldauer ca. 10 Min. und eine Spielvariante ab 4–5 Jahren, Spieldauer ca. 20 Min.

Fördert: Zählen, Umgang mit Rückschlägen, Taktik (Variante für ältere Kinder)

Autor: Matthias Kaufmann

Illustration: Gediminas Akelaitis

Inhalt:

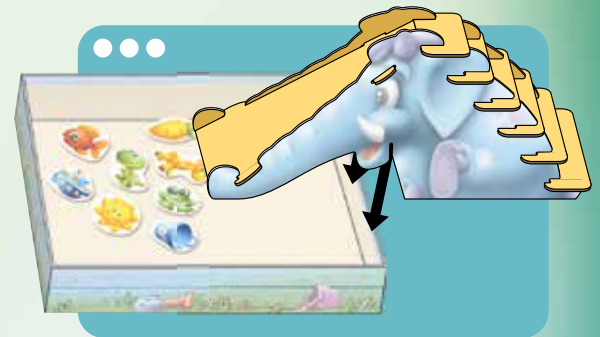
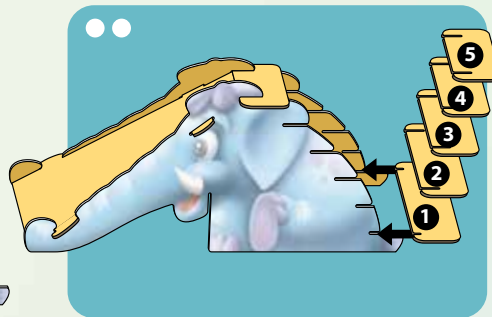
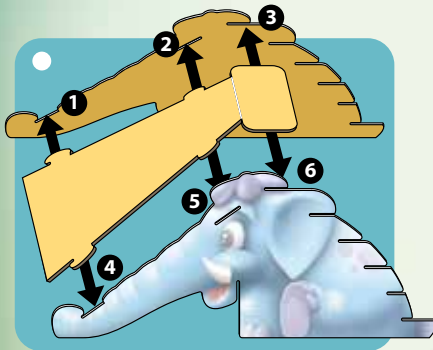
1 Rutsche,
20 Spielzeuge in 4 Farben,
4 Pliploms in 4 Farben,
1 Augenwürfel,
1 Zahlenwürfel,
Spielanleitung

AN LAUEN SOMMERABENDEN, WENN DIE KINDER SCHON LÄNGST IM BETT SIND, ES ABER IMMER NOCH HELL GENUG ZUM SPIELEN IST, TREFFEN SICH DIE KLEINEN PLIPLOMS VOR DER ELEFANTENRUTSCHE UND DEM SANDKASTEN MIT DEN SPIELZEUGEN DER KINDER. DIE PLIPLOMS SIND EIN GARTENVÖLKCHEN, JEDOCH VIEL KLEINER ALS WIR. TAGSÜBER SCHLAFEN SIE VERSTECKT IM GRAS ODER IN DEN BÜSCHEN. DIE PLIPLOMS LIEBEN DIE RUTSCHE, ABER NOCH VIEL MEHR DIE BUNTEN SPIELSACHEN DER KINDER IM SANDKASTEN. UND FAST JEDEN ABEND GIBT ES EINEN LUSTIGEN STREIT MIT VIEL GESCHUBSE UND GESCHREI UM DIE RUTSCHE UND DIE SPIELZEUGE.

Aus Spaß wollen wir das Spiel der Pliploms nachspielen. Die Pliploms, welche die meisten Spielzeuge aus dem Sandkasten holen sind die Gewinner des Spiels.

VORBEREITUNG

Die Elefantenrutsche wird zusammengebaut und am Rand des Sandkastens aufgestellt.



Die Spielzeuge werden vor die Rutsche in den Sandkasten gelegt.

Bei 2 Spielern empfehlen wir 6–8 Spielsachen zu verwenden. Kinder, die noch nicht so gut verlieren können, sollten mit 6 oder 8 Spielsachen spielen, denn dadurch wird ein Unentschieden wahrscheinlicher.

Soll ein Gewinner gefunden werden, empfehlen wir mit 7 Spielsachen zu spielen. Bei 3 und 4 Spielern empfehlen wir 8–12 Spielsachen zu nehmen (auch hier wird ein Unentschieden dadurch gefördert, dass die Anzahl der Spielsachen durch die Spieler teilbar ist). Je mehr Spielzeuge es gibt, desto länger geht das Spiel. Als Eltern können Sie so die Dauer des Spiels an Ihr Kind anpassen.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur (ein Pliplom).



SPIELREGEL

KLEINKINDVARIANTE 3-4 JAHRE

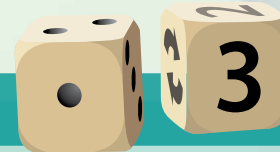


Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Bei dieser Spielvariante wird der Augenzahlwürfel verwendet. Die Augenzahl darf auf der Rutsche mit dem Pliplom hochgeklettert werden – je Auge eine Stufe. Jeder würfelt pro Runde nur einmal. Die Rutsche hat 6 Stufen, wer mit seinem Würfelergebnis über die 6. Stufe hinaus würfelt, darf rutschen und sich ein Spielzeug aus dem Sandkasten nehmen (überschüssige Würfelpunkte gehen verloren). Danach beginnt der Spieler erneut die Rutsche hochzuklettern.

Landet ein Spieler mit seinem Würfelergebnis auf einer bereits besetzten Stufe, darf er überholen und auf die nächst höhere freie Stufe springen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Spielzeuge mehr im Sandkasten sind. Wer die meisten Spielzeuge sammelt, gewinnt.

VARIANTE FÜR ÄLTERE KINDER



Die Regeln sind fast gleich, es wird jedoch mit allen 20 Spielzeugen und beiden Würfeln gespielt. Zuerst würfelt man mit dem Zahlenwürfel. Wenn der Spieler eine Null würfelt, darf er nicht ziehen - also auch nicht weiter die Rutsche nach oben klettern. Wenn er das Pfeilsymbol würfelt, tauscht er die Position seines Pliploms mit der eines anderen Pliploms. Doch jetzt kommen die größten Veränderungen gegenüber der Variante für die Jüngeren. Wenn ein Pliplom rutschen darf und im Sandkasten angekommen ist, würfelt er mit dem Augenzahlwürfel und darf dann so viele Spielzeuge mitnehmen, wie er gewürfelt hat.

Landet ein Spieler mit seinem Würfelergebnis auf einer bereits besetzten Stufe, schiebt er den anderen Pliplom von der Rutsche, welcher wieder mit dem Hochklettern beginnen darf.

Es gibt zwei Möglichkeiten das Spiel zu beenden:

- Gelingt es einem Spieler 5 Spielzeuge der gleichen Farbe zu sammeln, hat er sofort gewonnen.
- Wenn es weniger als 5 Spielzeuge der gleichen Farbe gibt, wird so lange gespielt, bis kein Spielzeug mehr im Sandkasten ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Spielzeugen.

